



# BATTLETOME: SYLVANETH

## ANMERKUNGEN DER DESIGNER, NOVEMBER 2023

Die folgenden Anmerkungen in Form von Fragen und Antworten sind als Ergänzung zum Battletome: Sylvaneth gedacht. Die Fragen basieren auf Fragen, wie sie uns von Spielern gestellt wurden; die Antworten stammen von den Autoren der Regeln und erklären, wie die Regeln angewendet werden sollten. Die Antworten sollten als im Sinne der Standardumgebung für alle Spiele angesehen werden, die Spieler sollten sich aber jederzeit die Freiheit nehmen, vor einer Partie die Regeln zu besprechen und beliebige Änderungen vorzunehmen, mit denen alle Spieler einverstanden sind (solche Änderungen nennt man häufig Hausregeln).

Die Anmerkungen werden regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht; wo sich im Vergleich zur vorherigen Version etwas geändert hat, sind diese Änderungen in **Magenta** hervorgehoben. Ist das Datum mit einem zusätzlichen Hinweis versehen (wie etwa „Überarbeitung 2“), handelt es sich um eine Überarbeitung in der jeweiligen Landessprache, um zum Beispiel einen Übersetzungsfehler zu korrigieren.

*F: Profitieren befreundete Einheiten vollständig in Reichweite der Fähigkeit Verdianische Krone der Herrin der Ranken durch jene Fähigkeit von Deckung?*

A: Nein.

*F: Ist ein Erwachter Wildhain ein Wildhain (Grundregeln, 17.1.4)?*

A: Ja.

*F: Können Einheiten vollständig in Reichweite der Fähigkeit Verdianische Krone der Herrin der Ranken von Effekten (wie jenen der Kampfeigenschaften Orte der Macht und Aus den Tiefen des Waldes) profitieren, als wären sie vollständig in Reichweite um einen Erwachten Wildhain oder ein überwuchertes Geländestück?*

A: Ja.

*F: Kann ich eine Einheit, die durch die Kampfeigenschaft Aus den Tiefen des Waldes vom Schlachtfeld entfernt wurde, vollständig innerhalb von 6" um die Herrin der Ranken aufstellen?*

A: Nein.

*F: Kann eine Einheit, die vollständig in Reichweite um einen Erwachten Wildhain oder ein überwuchertes Geländestück aufgestellt werden muss (z. B. durch die Fähigkeit Zorniges Erwachen) vollständig in Reichweite der Fähigkeit Verdianische Krone der Herrin der Ranken aufgestellt werden?*

A: Nein.

*F: Das Kriegsbuch enthält Fähigkeiten (z. B. Orte der Macht), die erfordern, dass eine Einheit vollständig in Reichweite eines überwucherten Geländestücks oder befreundeten Erwachten Wildhains ist. Wenn eine Einheit nicht vollständig in Reichweite eines einzigen überwucherten Geländestücks oder befreundeten Erwachten Wildhains ist, sondern einige Modelle der Einheit vollständig in Reichweite eines solchen Geländestücks und die restlichen Modelle der Einheit vollständig in Reichweite eines anderen solchen Geländestücks sind, gilt dann die ganze Einheit als vollständig in Reichweite?*

A: Nein.

*F: Wenn mir eine Regel erlaubt, einen Zauberwurf für einen KRUMMWURZEL-ZAUBERER zu wiederholen und der erste Zauberwurf von der Fähigkeit Hüter des Arkanen betroffen war, ist dann auch der Wiederholungswurf von der Fähigkeit Hüter des Arkanen betroffen?*

A: Ja.

## ERRATA, NOVEMBER 2023

Die folgenden Errata beheben Fehler im Battletome: Sylvaneth. Die Errata werden regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht; wo sich im Vergleich zur vorherigen Version etwas geändert hat, sind diese Änderungen in **Magenta** hervorgehoben. Ist das Datum mit einem zusätzlichen Hinweis versehen (wie etwa „Überarbeitung 2“), handelt es sich um eine Überarbeitung in der jeweiligen Landessprache, um zum Beispiel einen Übersetzungsfehler zu korrigieren. Errata für Übersetzungsfehler sind mit einem Rautezeichen # markiert.

**Seite 64** – Treuefähigkeiten, Kampfeigenschaften, Aus den Tiefen des Waldes, Zuschlagen und verschwinden

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Einmal pro Zug kannst du in deiner Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine befreundete SYLVANETH-Einheit, die vollständig innerhalb von 9" um ein überwuchertes Geländestück oder einen befreundeten Erwachten Wildhain ist, gekämpft hat und nachdem alle etwaigen getöteten Modelle aus dem Spiel entfernt wurden (Grundregeln, 14.2), jene Einheit vom Schlachtfeld entfernen und sie dann wieder auf dem Schlachtfeld aufstellen, weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt und vollständig innerhalb von 9" um entweder ein anderes überwuchertes Geländestück, das weiter als 3" von allen feindlichen Einheiten entfernt ist, oder einen anderen befreundeten Erwachten Wildhain, der weiter als 3" von allen feindlichen Einheiten entfernt ist.“

**Anmerkung:** Durch diese Änderung werden Fähigkeiten oder Effekte, die ausgelöst werden, wenn ein Modell getötet wird, aber bevor es aus dem Spiel entfernt wird (zum Beispiel die Kampfeigenschaft Ruhmreiches Gleißeln der Sturmgeschmiedeten Ewigen), vor dem Effekt von Zuschlagen und verschwinden abgehandelt, unabhängig davon, welcher Spieler gerade am Zug ist.

**Seite 66** – Treuefähigkeiten, Generaleigenschaften, Zaubersänger

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Wenn dieser General einen Zauber zu wirken versucht, kannst du vor dem Zauberwurf 1 befreundeten Erwachten Wildhain auf dem Schlachtfeld wählen. Wenn du dies tust und der Zauber erfolgreich gewirkt und nicht gebannt wird, können Reichweite, Sichtbarkeit und Effekt für jenen Zauber von 1 Geländeteil aus ermittelt werden, das Teil jenes befreundeten Erwachten Wildhains ist. Zauber, die Endloszauber beschwören, profitieren nicht von diesem Effekt.“

**Seite 84** – Alarielle die Immerkönigin, Metamorphose

Ändere den zweiten Satz des Regeltexts wie folgt:

„Wird er erfolgreich gewirkt, wähle 1 feindliche Einheit in Reichweite um die Zauberrnde, die für sie sichtbar ist, und wirf eine Anzahl Würfel entsprechend dem unmodifizierten Zauberwurf.“

**Seite 84** – Alarielle die Immerkönigin, Seelenamphoren

Ändere den ersten Absatz des Regeltexts wie folgt:

„Einmal pro Schlacht kannst du am Ende deiner Bewegungsphase 1 nicht einzigartige der folgenden Einheiten auf das Schlachtfeld beschwören.“

**Seite 88** – Kriegslied-Waldgeist, Naturgeisterschwarm entfesseln

Ändere den zweiten Satz des Regeltexts wie folgt:

„Wird er erfolgreich gewirkt, wirf eine dem unmodifizierten Zauberwurf entsprechende Anzahl Würfel für jede feindliche Einheit in Reichweite um den Zauberden.“

**Seite 93** – Zweighexe, Naturgeister entfesseln

Ändere den zweiten Satz des Regeltexts wie folgt:

„Wird er erfolgreich gewirkt, wirf eine dem unmodifizierten Zauberwurf entsprechende Anzahl Würfel für jede feindliche Einheit in Reichweite um die Zauberde.“

**Seite 95** – Drachenkäfer-Lanzenreiter, Pulsierend vor Lebenskraft

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Am Ende jeder Phase kannst du, wenn in jener Phase mindestens ein feindliches Modell durch eine Attacke dieser Einheit getötet wurde, alle dieser Einheit zugewiesenen Verwundungen heilen.“

**Seite 95** – Sucher-Waldgeister, Pulsierend vor Lebenskraft

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Am Ende jeder Phase kannst du, wenn in jener Phase mindestens ein feindliches Modell durch eine Attacke dieser Einheit getötet wurde, alle dieser Einheit zugewiesenen Verwundungen heilen.“